Spaghetti Fantasy

BranCaloniA

Allineamento

Iniziativa
Velocità

Livello

Classe

Nome
Giocatore

CA

Razza

Background

Nome

Malefatte

PF
Temporanei

Massimo dei PF

PF
Attuali

Dadi
Vita

For

Des

Cos

Int

Sag

Car

Bonus di
Competenza

Tiri Salvezza

- ◇ Forza
- ○ Destrezza
- ○ Costituzione
- ○ Intelligenza
- ○ Saggezza
- ○ Carisma

Abilità

- ○ Acrobazia (Des)
- ○ Addestrare Animali (Sag)
- ○ Arcano (Int)
- ○ Atletica (For)
- ○ Furtività (Des)
- ○ Indagare (Int)
- ○ Inganno (Car)
- ○ Intimidire (Car)
- ○ Intrattenere (Car)
- ○ Intuizione (Sag)
- ○ Medicina (Sag)
- ○ Natura (Int)
- ○ Percezione (Sag)
- ○ Persuasione (Car)
- ○ Rapidità di Mano (Des)
- ○ Religione (Int)
- ○ Sopravvivenza (Sag)
- ○ Storia (Int)
- ○
- ○
- ○

Ispirazione

Indebolimento

Batoste

Tratti Caratteriali

Ideali

Legami

Difetti

Equipaggiamento

Preferibilmente Vivo

Percezione Passiva

Armi e Attacchi

TS contro morte

Successi

Fallimenti

Taglia

CD TS
Incantesimi

Bonus al Colpire
Incantesimi

MR

MA

MF

MD

Spaghetti Fantasy

BranCaloniA

Classe da incantatore

Caratteristica da Incantatore | CD Tiro Salvezza Incantesimi | Bonus di Attacco Incantesimi

Livello | Slot Totali | Slot Spesi

0 Trucchetti

1

Nome Incantesimo

2

3

Mosse

Slot Totali | Slot Spesi

Nome Mossa

Tratti e Privilegi

Zaino

Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Corporatura

Colore Occhi | Capelli | Sesso

3 Livello

Frate (Monaco) Classe

Nome Giocatore

NB Allineamento

Punti esperienza

Razza: Morgante

Fracasso da Trivelle — Nome

Background: Attaccabrighe

15 CA

+0 / 9m Iniziativa / Velocità

Massimo dei PF: 30

PF Temporanei

PF Attuali

Dadi Vita: 3d8

For	+3	16
Des	+0	10
Cos	+3	16
Int	-1	9
Sag	+2	14
Car	-1	8

Bonus di Competenza: +2

Tiri Salvezza

- +5 Forza
- +2 Destrezza
- +3 Costituzione
- -1 Intelligenza
- +2 Saggezza
- -1 Carisma

Abilità

- +0 Acrobazia (Des)
- +2 Addestrare Animali (Sag)
- -1 Arcano (Int)
- +5 Atletica (For)
- +2 Furtività (Des)
- -1 Indagare (Int)
- -1 Inganno (Car)
- +1 Intimidire (Car)
- -1 Intrattenere (Car)
- +4 Intuizione (Sag)
- -1 Medicina (Sag)
- -1 Natura (Int)
- +2 Percezione (Sag)
- -1 Persuasione (Car)
- +0 Rapidità di Mano (Des)
- -1 Religione (Int)
- +2 Sopravvivenza (Sag)
- -1 Storia (Int)

Ispirazione

Indebolimento | Batoste

Retroscena

Fracasso è sempre stato un attaccabrighe, un rissaiolo e uno sbafatore a ufo, aduso a minacciare villici, tavernieri e popolani con la propria taglia e le proprie mani da schiaffoni. Un giorno particolarmente nero incontrò nel cortile di una fattoria una monaca dell'ordine manesco di Santa Pazienza, che gli diede una lezione tale da convertirlo definitivamente a più pacati consigli.
Da allora, Fracasso ha ripreso il cammino lungo le vie polverose del Regno, stavolta con una missione più responsabile: aiutare i bisognosi e difenderli da ladroni e prepotenti, come lui stesso era stato in precedenza.
"Porgi pure l'altra guancia, io porgerò l'altro palmo!"

Tratti Caratteriali

Pancia piena. La vita è troppo complicata: molto più utile pensare a riempirsi la pancia.

Ideali

"Il campione che lo ha sconfitto all'ultimo incontro alla Fiera della Beata Ignoranza.

Legami

Stivali sul tavolo, pugnale a scavarsi tra i denti, unghie per pulirsi le orecchie e altre abitudini disgustose.

Difetti

Preferibilmente Vivo

Taglia: 22 MO

Percezione Passiva 12

Armi e Attacchi

Bastone	+5	1d6+3
Schiaffoni (Colpo Senz'armi)	+5	1d4+3

Bonus al Colpire: +5

CD Tiro Salvezza: 13

TS contro morte

Successi

Fallimenti

MR	MA	MF	MO
5	10	4	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Classe

Caratteristica | CD Tiro Salvezza | Bonus di Attacco

Livello | Slot Totali | Slot Spesi

0 Trucchetti

1

Nome Incantesimo

2

3

Mosse

Slot Totali | Slot Spesi

4

Nome Mossa

Raffica di schiaffoni. Come azione bonus puoi effettuare due percosse.

Fracassateste. Come azione, effettui un tiro per colpire (Forza) che infligge 1 Batosta a due bersagli diversi.

Buttafuori. Come reazione, se vieni colpito puoi effettuare un tiro per colpire (Forza) che infligge la condizione Stordito alla creatura che ti ha attaccato.

Tratti e Privilegi

Rissaiolo (slot rissa aggiuntivo)
Difesa Senza Armatura
Arti Marziali
Ki
Movimento Senza Armatura
Tradizione Monastica (Via della Divina Cinquina)
Disciplina della Divina Cinquina
A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco può utilizzare la caratteristica di Forza al posto di quella di Destrezza, per i Privilegi di Classe Difesa Senza Armatura e Deviare Proiettili.
Inoltre quando il monaco viene colpito da un attacco in mischia può spendere un punto ki per effettuare un colpo senz'armi utilizzando la sua reazione.
Deviare proiettili

Tratti Razziali
Conti di una taglia più grande per il trasporto e per spingere, trascinare o sollevare.
Morgante: in Rissa, un Morgante può raccogliere e utilizzare un Oggetto di Scena Epico con un'azione bonus invece che come un'azione.

Malefatte

Disturbo della pubblica quiete, Schiamazzi notturni, Saccheggio di vivande e bevande alla Sagra di Santa Pazienza.

Equipaggiamento

Dotazione da Sacerdote
Collezione di Trofei delle Risse

Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Nome Giocatore		Corporatura	
Allineamento	NB	Capelli	Colore Occhi
Punti esperienza		Sesso	

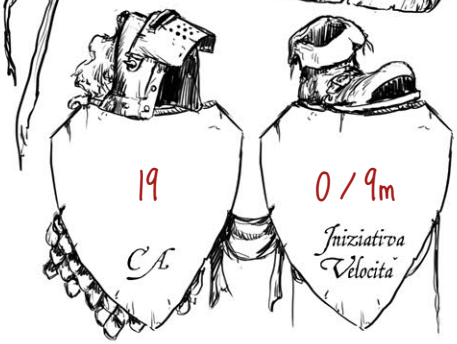
3 Livello

Cavaliere Errante (Paladino) Classe

Razza: Umano

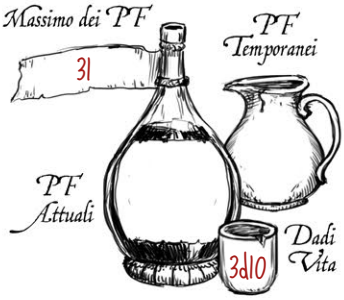
Background: Fuggitivo

Guerrino da Aurocastro Nome



19 CA

0 / 9m Iniziativa / Velocità



Massimo dei PF: 31

PF Temporanei

PF Attuali

Dadi Vita: 3d10

Bonus di Competenza: +2

For	+3	16
Des	+0	10
Cos	+3	16
Int	-1	9
Sag	+1	12
Car	+2	14

Tiri Salvezza

- ◇ +3 Forza
- ○ +0 Destrezza
- ○ +3 Costituzione
- ○ -1 Intelligenza
- ● +3 Saggezza
- ● +4 Carisma

Abilità

- ○ +0 Acrobazia (Des)
- ● +3 Addestrare Animali (Sag)
- ○ -1 Arcano (Int)
- ● +5 Atletica (For)
- ○ +0 Furtività (Des)
- ○ -1 Indagare (Int)
- ○ +2 Inganno (Car)
- ● +4 Intimidire (Car)
- ○ +2 Intrattenere (Car)
- ○ +1 Intuizione (Sag)
- ○ -1 Medicina (Sag)
- ○ -1 Natura (Int)
- ○ +1 Percezione (Sag)
- ○ +2 Persuasione (Car)
- ○ +0 Rapidità di Mano (Des)
- ○ -1 Religione (Int)
- ● +3 Sopravvivenza (Sag)
- ○ -1 Storia (Int)
- ○ —
- ○ —
- ○ —

Ispirazione

Percezione Passiva 11

Indebolimento

Batoste

Retroscena

Il bravo e valoroso Guerrino da Aurocastro è l'esempio più riuscito del cavaliere senza macchia e senza paura che potrete trovare in giro per il Regno. Anzi, diciamo, del cavaliere senza paura, perché di macchie, buchi e strappi le sue vesti ne hanno fin troppe. Senza denari e senza terreni, in compagnia solo del prode destriero Trottalesto, perennemente afflitto da zoppia e flatulenza, Guerrino cerca l'occasione giusta per provare il suo valore e ottenere dalla vita quanto merita.

"Seguiamo Trottalesto, egli conosce la via della fuga!"

Tratti Caratteriali

Guerrino è sempre solidale con coloro che vengono perseguitati dalla legge.

Ideali

Giustizia. Verrà un giorno in cui anche i potenti saranno soggetti alla legge e questa sarà uguale per tutti.

Legami

Il ricordo di una persona cara è l'unico legame che gli resta dei giorni precedenti alla vita da cui è fuggito.

Difetti

Guerrino cova rancore e odio verso chi lo ha reso un fuggitivo.

Preferibilmente Vivo

Taglia: 108 MO

Armi e Attacchi

Spada Lunga	+5	1d8+3

Bonus al Colpire: +5

CD Tiro Salvezza: 12

TS contro morte

Successi

Fallimenti

MR	MA	MF	MO
5	20	8	

Spaghetti Fantasy

BranCaloniA

Paladino

Classe

CAR | 12 | +4

Caratteristica | CD Tiro Salvezza | Bonus di Attacco

Trucchetti

Livello 1

Slot Totali: 3 | Slot Spesi:

Nome Incantesimo

- Cura Ferite
- Protezione dal Bene e dal Male
- Scudo della Fede
- Duello Obbligato
- Benedizione

Livello 2

Livello 3

Mosse

Slot Totali: 4 | Slot Spesi:

Nome Mossa

Punizione di Vino. Come azione bonus, effettui un tiro per colpire (Forza) che infligge 1 Batosta e la condizione Accecato ad un bersaglio.

Alla pugna! Come azione, tutti i tuoi alleati ottengono Vantaggio nella loro prossima azione della Rissa.

Schianto. Come azione, effettui un tiro per colpire (Costituzione) che infligge 1 Batosta e la condizione Paralizzato a un bersaglio. Tu subisci 1 Batosta e la condizione Prono.

Tratti e Privilegi

Percezione del Divino, Imposizione delle Mani, Stile di Combattimento (Difesa), Punizione Divina, Salute Divina, Giuramento Sacro (Cavaliere Errante)

Incantesimi di giuramento (Duello Obbligato, Benedizione), Incanalare Divinità: Proteggere i bisognosi, Ispirare i Compagni.

Talento brancaloniano: Metterci una Pezza

Il personaggio è abituato a far fronte a qualsiasi situazione e a cavarsela con agli scarsi mezzi a sua disposizione. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Costituzione o Saggezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Per 1 ora può ignorare la qualità scadente di un equipaggiamento, servizio, animale o componente. Il personaggio recupera questa capacità dopo un riposo breve.

Proteggere i bisognosi. Il Paladino può utilizzare Incanalare Divinità per votarsi alla difesa di un bisognoso. Come azione bonus, può mettersi in difesa di una creatura che sei in grado di vedere. Per 1 minuto tutti gli attacchi effettuati contro la creatura saranno effettuati con svantaggio fintanto che essa rimarrà entro 3 metri dal Paladino.

Ispirare i Compagni. Come azione, il Paladino può utilizzare Incanalare Divinità, brandire la sua arma ed incitare i suoi alleati. Quando lo fa, sceglie fino a sei creature amiche (può includere se stesso) situate entro 9 metri da lui e che siano in grado di vederlo, di udirlo e di capirlo. Ogni creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio, e per 1 minuto, diventa immune alla condizione di spaventato e dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Saggezza.

Giuramento del Cavaliere Errante:

Erranza. Viaggia, scopri e vivi alla giornata. Non prefiggerti una meta ma rendi il tuo percorso significativo.

Fratellanza. Difendi il popolo dalle minacce e dalle ingiustizie, che siano mostri, fate o tiranni.

Castiganza. Per ogni torto tuo fai degna ammenda, per ogni torto altrui ira tremenda.

Baldanza. Non rifuggire sfide o imprese. Dalle gesta si forma la figura dell'eroe.

Malefatte

Bracconaggio, Furto del Maiale Sacro di Santa Polenta, Disturbo della pubblica quiete, Adulterio, Diserzione.

Equipaggiamento

- Scudo
- Armatura completa (-2 perché danneggiata)
- Strumenti da Fabbro
- Dotazione da Esploratore
- Simbolo di Beata Ignoranza da Travella

Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Corporatura

Colore Occhi | Capelli

Sesso

3 Livello

Brigante (Ladro) Classe

Nome Giocatore

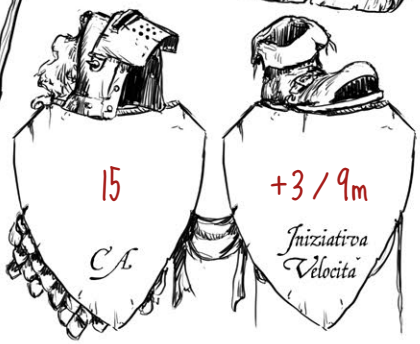
CN Allineamento

Punti esperienza

Razza: Marionetta

Background: Duro

Nespola Nome



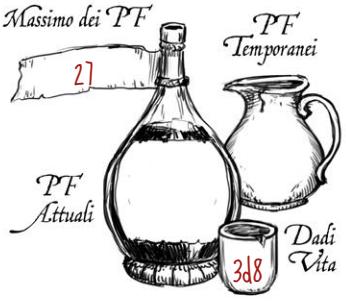
15 CA

+3 / 9m Iniziativa / Velocità

Massimo dei PF: 27

PF Temporanei

PF Attuali



3d8 Dadi Vita

Bonus di Competenza: +2

For -1 | 8

Des +3 | 16

Cos +3 | 16

Int +1 | 12

Sag +0 | 10

Car +1 | 12

Tiri Salvezza

- -1 Forza
- +5 Destrezza
- +3 Costituzione
- +3 Intelligenza
- +0 Saggezza
- +1 Carisma

Abilità

- +5 Acrobazia (Des)
- +0 Addestrare Animali (Sag)
- +1 Arcano (Int)
- -1 Atletica (For)
- +7 Furtività (Des)
- +5 Indagare (Int)
- +3 Inganno (Car)
- +1 Intimidire (Car)
- +1 Intrattenere (Car)
- +0 Intuizione (Sag)
- +1 Medicina (Sag)
- +3 Natura (Int)
- +2 Percezione (Sag)
- +3 Persuasione (Car)
- +5 Rapidità di Mano (Des)
- +1 Religione (Int)
- +2 Sopravvivenza (Sag)
- +1 Storia (Int)
- +5 Arnesi da scasso
- +3 Trucchi per Camuffamento
- —

Ispirazione

Indebolimento | Batoste

Retroscena

Nespola è il risultato di una giovane apprendista falegname dei dintorni di Fioraccia, al suo primo lavoro con il magico legno dei Turchini. Dopo aver vissuto insieme per un po', Nespola e la sua creatrice ebbero un insanabile litigio e la Marionetta si allontanò dal borgo senza mai voltarsi indietro, in cerca di avventure. La sua natura rustica e il carattere irrequieto portarono ben presto la magica creatura a unirsi alla Banda di Lupone delle Frattocchie, con il quale ha militato per un paio d'anni, prima di decidere di cambiare ancora aria e cercar fortuna con un'altra Cricca.

"Non è il naso!"

L'unica cosa che gli interessa è contare il denaro e le taglie degli Intami.

Tratti Caratteriali

Banderuola. Con frangia o Altomagna, purché se magna. (Neutrale)

Ideali

Per Nespola le persone per cui vale la pena di morire, sono quelle che combattono al suo fianco.

Legami

Nespola non si fida di nessuno e dorme sempre con un occhio aperto.

Difetti

Preferibilmente Vivo

Taglia: 31 MO

Armi e Attacchi

Spada Corta	+5	1d6+3
Pugnale	+5	1d4+3

Bonus al Colpire: +5

CD Tiro Salvezza: 13

Percezione Passiva: 12

TS contro morte

Successi

Fallimenti

MR 5 | MA 20 | MF 12 | MO

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Classe

Caratteristica	CD Tiro Salvezza	Bonus di Attacco

Livello	Slot Totali	Slot Spesi
1		

0 Trucchetti

1

Nome Incantesimo

2

3

Mosse

Slot Totali	Slot Spesi
3	

Nome Mossa

Mossa Furtiva. Come azione bonus, la tua prossima mossa o percossa infligge 1 Batosta aggiuntiva e tu possiedi Vantaggio al tiro per colpire.

Sotto il tavolo. Come azione, ti metti in copertura ottenendo +5 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza.

Sgambetto. Come azione bonus, effettui un tiro per colpire (Intelligenza) che infligge la condizione Prono a un bersaglio.

Tratti e Privilegi

Maestria

Attacco Furtivo (2d6)

Gergo Ladresco

Azione Scaltra

Archetipo Ladresco (Brigante)

Forestale. Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza in Natura e Sopravvivenza.

Arte dell'imboscata. A partire dal 3° livello, il ladro diventa molto abile nel cogliere di sorpresa i suoi avversari e dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa e a qualunque azione intrapresa durante il primo turno di ogni combattimento.

Tratti Raziali

Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare.

Sei immune a veleni e malattie.

Ripararsi. +2 dado vita per riposo lungo.

Vulnerabilità al fuoco.

Marionetta: in Rissa, una Marionetta può utilizzare uno dei propri arti come Oggetto di Scena Comune, che non si rompe dopo essere stato usato.

Malefatte

Furto di pollame e altri volatili da cortile, Furto con destrezza, Ricettazione, Furto di elemosine

Equipaggiamento

Armatura di cuoio borchiato

Arnesi da scasso

Trucchi per il camuffamento

Dotazione da Scassinatore

Ciondolo ricordo

Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

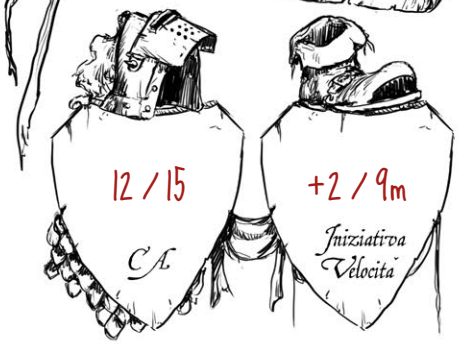
BranCalonia

	Corporatura	3 Livello	Nome Giocatore
Colore Occhi	Capelli		CN Allineamento
	Sesso	Scaramante (Stregone) Classe	Punti esperienza

Razza: Dotata

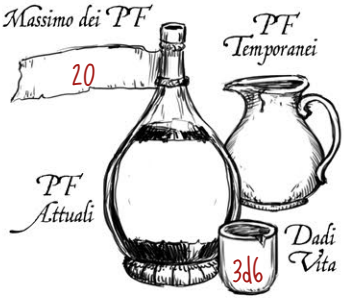
Fenesia — Nome

Background: Ambulante



12 / 15 — CA

+2 / 9m — Iniziativa / Velocità



Massimo dei PF: 20

PF Temporanei

PF Attuali

Dadi Vita: 3d6

For	-1
	8
Des	+2
	14
Cos	+2
	14
Int	+1
	12
Sag	+0
	10
Car	+3
	16

Bonus di Competenza: +2

Tiri Salvezza

◇	-1	Forza
○	+2	Destrezza
●	+4	Costituzione
○	+1	Intelligenza
○	+0	Saggezza
●	+5	Carisma

Abilità

○	+2	Acrobazia (Des)
○	+0	Addestrare Animali (Sag)
●	+3	Arcano (Int)
○	-1	Atletica (For)
○	+2	Furtività (Des)
○	+1	Indagare (Int)
●	+5	Inganno (Car)
○	+3	Intimidire (Car)
●	+5	Intrattenere (Car)
○	+0	Intuizione (Sag)
○	+1	Medicina (Sag)
○	+1	Natura (Int)
○	+0	Percezione (Sag)
●	+5	Persuasione (Car)
○	+2	Rapidità di Mano (Des)
○	+1	Religione (Int)
○	+0	Sopravvivenza (Sag)
○	+1	Storia (Int)
○	—	
○	—	
○	—	

Ispirazione

Indebolimento — Batoste

Retroscena

La bella e ammaliante Fenesia appartiene al popolo zigano, giunto dal mare secoli orsono sulle coste occidentali del Regno. I zigani sono genti nomadi e misteriose, spesso dotate di facoltà mistiche, e Fenesia è una delle maliarde più scaltre e potenti tra costoro. Finora, la bella vagabonda ha usato questi poteri e la sapienza del suo popolo per guadagnarsi da vivere nelle fiere e nei baracconi, ma le sue ciarlatanerie nascondono veri poteri scaramantici, che Fenesia è disposta a usare alla bisogna.

"Venga Siora, venga Messere, con quale delle mie arti posso esservi d'ausilio?"

Tratti Caratteriali

Fenesia ama usare toni fascinosi, frasi a effetto e nomi d'arte, cercando di non uscire mai dal proprio personaggio.

Ideali

Legge della strada. L'unica legge che Fenesia segue è quella della sua gente, la Legge della Strada. (Neutrale)

Legami

La gente del suo villaggio di origine, da cui è partito anni fa in cerca di fortuna.

Difetti

Fenesia ha una scala di valori completamente estranea al sentire comune.

Preferibilmente Vivo

Taglia: 36 MO

Armi e Attacchi

Dardo di fuoco	+5	1d10
Pugnale	+4	1d6+2

Bonus al Colpire: +5

CD Tiro Salvezza: 13

Percezione Passiva: 10

TS contro morte

Successi

Fallimenti

MR	MA	MF	MO
5	20	12	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Stregone
Classe

CAR	13	+5
Caratteristica	CD Tiro Salvezza	Bonus di Attacco

Livello	Slot Totali	Slot Spesi
1	4	

Trucchetti

- Dardo di Fuoco
- Mano Magica
- Luce
- Interdizione alle Lame
- Guida

Incantesimi

Nome Incantesimo

- Scudo
- Sonno
- Armatura Magica

2

- Passo senza Tracce
- Blocca Persone

3

Mosse

Slot Totali	Slot Spesi
3	

Nome Mossa

Protezione dal menare. Come azione, scegli una creatura, compresa te stessa; fino al tuo prossimo turno gli attacchi contro di essa saranno effettuati con Svantaggio.

Spruzzo Venefico. Come azione, effettui un tiro per colpire (Carisma) che infligge 1 Batosta e la condizione Avvelenato a un bersaglio.

Brodaglia in faccia. Come azione bonus, effettui un tiro per colpire (Destrezza) che infligge la condizione Accecato a un bersaglio.

Tratti e Privilegi

Origine Stregonesca (Scaramante)

Magia di protezione.
Quando ottieni la possibilità di imparare nuovi trucchetti o incantesimi da stregone, puoi scegliere un qualunque incantesimo di Abiurazione in aggiunta a quelli della lista degli incantesimi da stregone.

Protetto dal Fato.
Ogni qualvolta lo stregone effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può usare Protetto dal Fato per tirare un d20 aggiuntivo. Può scegliere di utilizzare questa capacità dopo che ha tirato il dado, ma prima che l'esito del tiro sia determinato. Lo stregone sceglie quale dei d20 usare per il tiro per colpire, la prova di caratteristica o il tiro salvezza.
Lo stregone può anche usare Protetto dal Fato quando viene effettuato un tiro per colpire contro di lui. Tira un d20, dopodiché sceglie se l'attacco utilizzerà il tiro dell'attaccante o il suo.
Lo stregone recupera questa capacità dopo un riposo lungo.

Fonte di Magia. Metamagia (Incantesimo Celato e Raddoppiato)

Tratti dei Dotati
Quando finisci un riposo breve, puoi scegliere di recuperare uno slot incantesimo di primo livello. In alternativa puoi recuperare gli usi di tutte le magie conferite dal tratto Influsso Magico

Influsso magico. Guida (trucchetto a volontà).
Individuazione del Magico (una volta per riposo lungo).
Presagio (una volta per riposo lungo).

Malefatte

Interruzione di pubblica esecuzione, Offese alla pubblica morale. Oltraggio a pubblico ufficiale, Oltraggio a pubblico ufficiale reiterato e aggravato. Evasione.

Equipaggiamento

Dotazione da Intrattenitore
Borsa delle componenti,
Mazzo di Minchiate

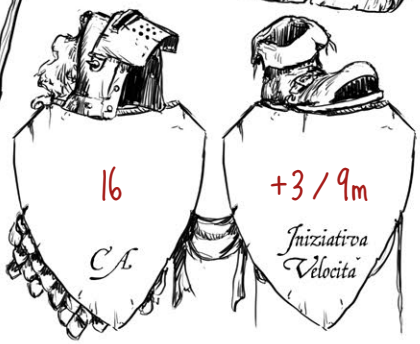
Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

	Corporatura	3 Livello	Nome Giocatore
Colore Occhi	Capelli	Spadaccino (Guerriero) Classe	LN Allineamento
	Sesso		Punti esperienza
Razza: Umana		Jolanda di Avoja Nome	Background: Azzeccagarbugli



CA	Iniziativa	Velocità
16	+3	9m

Massimo dei PF: 28

PF Temporanei

PF Attuali

Dadi Vita: 3d10

Bonus di Competenza: +2

For	+1	12
Des	+3	16
Cos	+2	14
Int	+0	10
Sag	-1	8
Car	+2	14

Tiri Salvezza

◆	+3	Forza
○	+3	Destrezza
◆	+4	Costituzione
○	+0	Intelligenza
○	-1	Saggezza
○	+2	Carisma

Abilità

◆	+5	Acrobazia (Des)
○	-1	Addestrare Animali (Sag)
○	+0	Arcano (Int)
◆	+3	Atletica (For)
◆	+5	Furtività (Des)
○	+0	Indagare (Int)
○	+2	Inganno (Car)
○	+2	Intimidire (Car)
○	+2	Intrattenere (Car)
○	-1	Intuizione (Sag)
○	+0	Medicina (Sag)
○	+0	Natura (Int)
○	-1	Percezione (Sag)
◆	+4	Persuasione (Car)
○	+3	Rapidità di Mano (Des)
○	+0	Religione (Int)
○	-1	Sopravvivenza (Sag)
◆	+2	Storia (Int)
○	—	
○	—	
○	—	

Ispirazione

Tratti Caratteriali

Jolanda ama confrontarsi con notabili e maggiorenti, e riesce a volte a zittire anche nobili e ordinali.

Ideali

Uguaglianza. Leggi, condizioni e trattamenti devono essere uguali per tutti. (Legale)

Legami

L'insegnante di retorica e diritto che gli ha insegnato a rubare.

Difetti

Jolanda ambisce alla posizione di Capobanda e farà di tutto per ottenerla.

Indebolimento

Batoste

Retroscena

Membro della nobile famiglia degli Avoja di Falcamonte, Jolanda sogna fin da ragazza di mettere in piedi una propria Banda e darsi alla ventura. Per adesso non ci è andata troppo lontana: dapprima ha studiato per anni tattica e arti della scherma, poi, cacciata via dalla famiglia per insofferenza alle etichette, è entrata in una Cricca variopinta ma dignitosa con la quale ha preso a fare scorribande di ogni tipo. "La Donna di Spade", come già la chiamano, non si fermerà qui: l'ascesa verso i gradi di Capitano non è nulla di eccezionale per una come lei...

"Tu, tu, tu e tu: seguitemi: all'attacco!"

Preferibilmente Vivo

Taglia: 29 MO

Percezione Passiva: 9

Armi e Attacchi

Stocco	+5	1d8+3
Spada Corta	+5	1d6+3
Pugnale	+5	1d4+3

Bonus al Colpire	CD Tiro Salvezza
+5	13

TS contro morte

Successi

Fallimenti

MR	MA	MF	MO
5	40	20	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Classe

Caratteristica | CD Tiro Salvezza | Bonus di Attacco

Livello | Slot Totali | Slot Spesi

0 Trucchetti

1

Nome Incantesimo

2

3

Mosse

Slot Totali: 4 | Slot Spesi

Nome Mossa

Doppia mossa. Come azione bonus può usare una Mossa gratuitamente.

Ghigliottina. Come azione effettui un tiro per colpire (Destrezza) che infligge 1 Batosta e la condizione Prono ad un bersaglio.

Giù le braghe. Come azione bonus effettui un tiro per colpire (Destrezza) che infligge la condizione Trattenuto ad un bersaglio.

Tratti e Privilegi

Stile di Combattimento (Combattere con due armi)
Azione Impetuosa
Archetipo Marziale (Duellante)
Scuola di scherma.
Quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, apprende alcune tecniche che migliorano la sua efficacia in combattimento.

- Attirare l'avversario. Quando utilizzi l'azione di Schivata, il tuo prossimo attacco dispone di vantaggio se effettuato prima della fine del tuo prossimo turno.
- Cappa e Spada. Puoi combattere con due armi anche se una delle due armi non è leggera.
- Duello. In uno scontro duello uno contro uno, sommi il tuo Bonus di Competenza al danno delle tue armi.

Talento: Figlio delle Stelle e delle Stalle
Prerequisito: Umano
Il personaggio è capace di dormire in ogni dove, sia sotto un cielo stellato che circondato dall'odore acre di una stalla. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di una statistica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando spende uno o più Dadi Vita al termine di un riposo breve, può ritirare i dadi che hanno un risultato inferiore al suo modificatore di Costituzione.
- Può spendere 2 Dadi Vita per recuperare un livello di indebolimento.

Malefatte

Vilipendio ai vessilli, Abbandono del letto coniugale, Adulterio, Offese alla pubblica morale.

Equipaggiamento

Dotazione da Esploratore
Anello con Sigillo degli Avoja
Corazza di Piastre

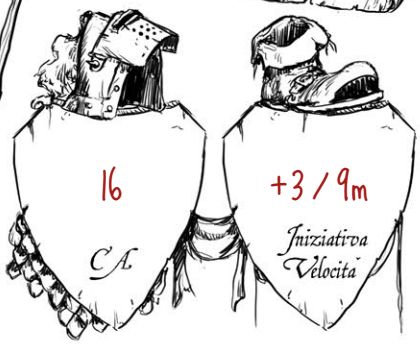
Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

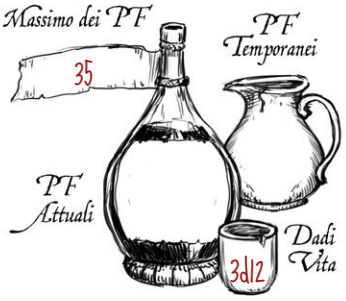
BranCalonia

	Corporatura	3 Livello	Nome Giocatore
Colore Occhi	Capelli		N Allineamento
	Sesso	Pagano (Barbaro) Classe	Punti esperienza
Razza: Selvatica		Uraia Nome	Background: Brado



16 CA

+3 / 9m Iniziativa / Velocità



Massimo dei PF: 35

PF Temporanei

PF Attuali

Dadi Vita: 3d12

Bonus di Competenza: +2

For +3 (16)

Des +3 (16)

Cos +3 (16)

Int -1 (8)

Sag +0 (10)

Car -1 (8)

Tiri Salvezza

- +5 Forza
- +3 Destrezza
- +5 Costituzione
- -1 Intelligenza
- +0 Saggezza
- -1 Carisma

Abilità

- +3 Acrobazia (Des)
- +2 Addestrare Animali (Sag)
- -1 Arcano (Int)
- +5 Atletica (For)
- +3 Furtività (Des)
- -1 Indagare (Int)
- -1 Inganno (Car)
- +1 Intimidire (Car)
- -1 Intrattenere (Car)
- -1 Intuizione (Sag)
- -1 Medicina (Sag)
- +1 Natura (Int)
- +2 Percezione (Sag)
- -1 Persuasione (Car)
- +3 Rapidità di Mano (Des)
- -1 Religione (Int)
- +2 Sopravvivenza (Sag)
- -1 Storia (Int)

Ispirazione

Uraia non tiene in alcun conto nobiltà, titoli e ricchezza.

Tratti Caratteriali

Sopravvivenza. La cosa più importante è la vita. Salviamoci oggi e continueremo la caccia domani. (Neutrale)

Ideali

I membri della propria tribù, clan o famiglia, lasciati chissà dove.

Legami

Uraia non aiuterà mai chi non è in grado di salvarsi da solo o non sia un suo compagno.

Difetti

Indebolimento

Batoste

Retroscena

Uraia è nata tra le sparse tribù Selvatiche che si nascondono su per il Dorso del Titano, e già fin dalla più tenera età ha mostrato a familiari maneschi, congiunti rusticani e pretendenti da strapazzo come mostrarle il giusto rispetto per evitare di ritrovarsi le dita spezzate. Appena giunta l'età adulta, la giovane Selvatica, curiosa di conoscere il mondo oltre i territori del popolo dei picchi, si è unita ai predoni della Pianura Pagana. Oggi questa indomita combattente è conosciuta in tutte le contrade a nord della Fossa per le sue doti guerresche, la violenza sui campi di battaglia e una finissima astuzia strategica, che tanti sciocchi e tanti morti hanno tristemente sottovalutato.

"Uaaaaarrgggghhhhh!"

Percezione Passiva 12

Preferibilmente Vivo

Taglia: 45 MO

Armi e Attacchi

Ascia Bipenne	+5	1d12+3
Ascia da lancio	+5	1d6+3

Bonus al Colpire: +5

CD Tiro Salvezza: 13

TS contro morte

Successi

Fallimenti

MR	MA	MF	MO
5	10	4	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Classe

Caratteristica | CD Tiro Salvezza | Bonus di Attacco

Livello | Slot Totali | Slot Spesi

0 Trucchetti

1

Nome Incantesimo

2

3

Mosse

Slot Totali | Slot Spesi

3

Nome Mossa

Rissa furiosa. Per questo turno, le mosse o le percosse che utilizzi infliggono 1 Batosta aggiuntiva.

Schianto. Come azione, effettui un tiro per colpire (Costituzione) che infligge 1 Batosta e la condizione Paralizzato a un bersaglio. Tu subisci 1 Batosta e la condizione Prono.

Buttafuori. Come reazione, se vieni colpito puoi effettuare un tiro per colpire (Forza) che infligge la condizione Stordito alla creatura che ti ha attaccato.

Tratti e Privilegi

Ira (3, +2)

Difesa Senza Armatura

Attacco Irruento

Percezione del Pericolo

Cammino Primordiale (Pagano)

Ira del predatore. Al 3° livello, quando il barbaro adotta questo cammino, impara a muoversi veloce come un predatore. Finché è in ira e non indossa un'armatura pesante, le altre creature dispongo di svantaggio ai tiri degli attacchi a distanza contro di lui e il barbaro può usare l'azione di Scatto come azione bonus nel suo turno.

Privilegio: Viandante

Il Primitivo ha un'ottima memoria geografica e uno spiccato senso dell'orientamento: riesce sempre a ricordare la disposizione generale del territorio, degli insediamenti e degli altri punti di riferimento attorno a lui. Inoltre è in grado di trovare cibo e acqua fresca per se stesso e per un massimo di altre cinque persone ogni giorno, purché il territorio offra bacche, selvaggina, acqua e così via.

Selvatico: un Selvatico ignora gli effetti causati dai primi due livelli di Batoste.

Malefatte

Abigeato, Estorsione, Rapina, Furto con destrezza, Saccheggio.

Equipaggiamento

Dotazione da Esploratore

Trappola per animale

Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

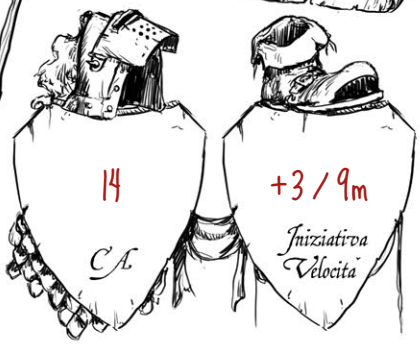
BranCalonia

	Corporatura	3 Livello	Nome Giocatore
Colore Occhi	Capelli		CB Allineamento
	Sesso	Arlecchino (Bardo) Classe	Punti esperienza

Razza: Malebranche

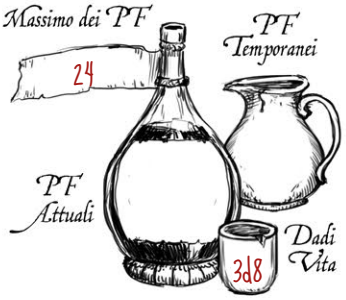
Giuditta il Benigno detto Alichino — Nome

Background: Impresario



14 — CA

+3 / 9m — Iniziativa / Velocità



Massimo dei PF: 24

PF Temporanei

PF Attuali

Dadi Vita: 3d8

For	+0 / 10
Des	+2 / 14
Cos	+2 / 14
Int	+1 / 12
Sag	+0 / 10
Car	+3 / 16

Bonus di Competenza: +2

Tiri Salvezza

- -1 Forza
- +4 Destrezza
- +2 Costituzione
- +1 Intelligenza
- +0 Saggezza
- +5 Carisma

Abilità

- +4 Acrobazia (Des)
- +1 Addestrare Animali (Sag)
- +2 Arcano (Int)
- +1 Atletica (For)
- +4 Furtività (Des)
- +2 Indagare (Int)
- +5 Inganno (Car)
- +4 Intimidire (Car)
- +7 Intrattenere (Car)
- +1 Intuizione (Sag)
- +2 Medicina (Sag)
- +2 Natura (Int)
- +1 Percezione (Sag)
- +7 Persuasione (Car)
- +3 Rapidità di Mano (Des)
- +2 Religione (Int)
- +1 Sopravvivenza (Sag)
- +2 Storia (Int)
- +4 Arnesi da scasso
- +5 Trucchi per Camuffamento
- —

Ispirazione

Giuditta vede la vita come il più grande spettacolo al mondo, ogni situazione ed avvenimento è in grado di ispirare una nuova rappresentazione.

Tratti Caratteriali

Dietro il sipario c'è posto per chiunque abbia voglia di dare una mano e guadagnarsi la pagnotta.

Ideali

Giuditta vive ogni giorno per regalare emozioni a chiunque incontri sul proprio cammino.

Legami

Giuditta è un visionario irresponsabile e farà sempre il passo più lungo della gamba.

Difetti

Indebolimento — Batoste

Retroscena

Giuditta è sempre stato un buon diavolo, e tutto quel lavoro giù nelle Malebolge non aveva mai fatto per lui... anche perché da un pezzo ormai tormentare le povere anime prave non lo divertiva più! In cerca di un po' di svago, dopo aver impazzato per Alazia e Torrigiana cercando di gabbare qualche contadino, Giuditta si è unito a una Banda di quitti ed è diventato uno dei più noti attori della Commedia dell'Arte di Taglia, interpretando maschere celebri come il Piccolo Diavolo e Alichino.
Spigliato, ironico e istrionico, Giuditta vaga per il Regno mosso dalla curiosità e da dove tira il vento, godendosi la vita giorno per giorno!
"Sarei davvero ottimista se pensassi di poter peggiorare gli uomini."

Preferibilmente Vivo

Taglia: 56 MO

Percezione Passiva: 11

Armi e Attacchi

Spada corta	+4	1d6+2
Pugnale	+4	1d4+2

TS contro morte

Successi

Fallimenti

Bonus al Colpire	CD Tiro Salvezza
+5	13

MR	MA	MF	MD
5	20	12	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Bardo
Classe

CAR | 13 | +5
Caratteristica | CD Tiro Salvezza | Bonus di Attacco

Livello | Slot Totali | Slot Spesi
1 | 4

Trucchetti

- Beffa crudele
- Prestidigitazione

Nome Incantesimo

- Sussurri Dissonanti
- Charme su persone
- Risata incontenibile
- Parola Guaritrice

2
- Suggestione
- Frantumare

3

Mosse

Slot Totali | Slot Spesi
3

Nome Mossa

Confu'. Come reazione, quando vieni attaccato puoi effettuare un tiro per colpire (Carisma) contro la creatura che ti ha attaccato che se colpita deve scegliere un nuovo bersaglio a portata per il suo attacco.

Finta. Come azione, puoi fingerti svenuto. Finchè non attacchi non puoi essere bersagliato da nessuno nella rissa.

Brodaglia in faccia. Come azione bonus, effettui un tiro per colpire (Destrezza) che infligge la condizione accecato a un bersaglio.

Tratti e Privilegi

Incantesimi
Ispirazione Bardica
Factotum
Canto di Riposo
Collegio Bardico (Collegio del Carnevale)
Maestria (Intrattenere, Persuasione))

Maestro di Leggiadria.
A partire dal 3° livello, quando il bardo viene attaccato da una creatura, può usare un dado di ispirazione bardica come reazione, per distrarre l'avversario, che deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento il bersaglio perde l'attacco ed è affascinato fino al suo prossimo turno.

Malefiamme.
Il Malebranche può usare la sua azione per esalare un getto di fiamme. Quando il Malebranche utilizza le Malefiamme, ogni creatura presente in un cono di 4,5 m deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. La CD di questo tiro salvezza è pari a 8 + il modificatore di Costituzione del Malebranche + il bonus di competenza del Malebranche. Una creatura subisce 2d6 danni se il tiro salvezza fallisce. Se invece ha successo, i danni sono dimezzati. I danni aumentano a 3d6 al 6° livello. Recuperi l'uso delle malefiamme dopo un riposo breve o lungo.

Maleali Il Malebranche dispone piccole ali, incapaci di consentire il volo, ma sufficienti a planare. Se il Malebranche è in grado di usare le sue ali mentre cade, non subisce danni da caduta.

Malefatte

Interruzione di pubblica esecuzione, Offese alla pubblica morale. Oltraggio a pubblico ufficiale, Oltraggio a pubblico ufficiale reiterato e aggravato. Evasione.

Equipaggiamento

Armatura Cuoio borchiato
Spada Corta
4 Pugnali
Dotazione da Intrattenitore
Arnesi da scasso
Trucchi per il camuffamento

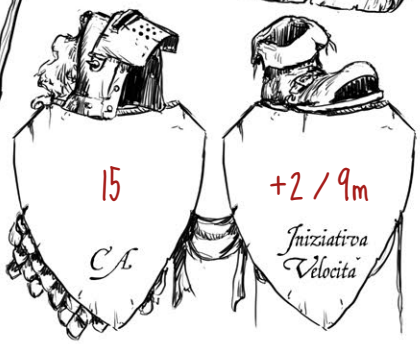
Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

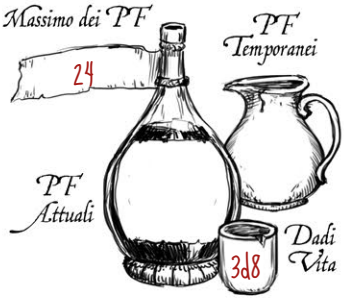
BranCalonia

	Corporatura	3 Livello	Nome Giocatore:
Colore Occhi	Capelli		Allineamento: NB
	Sesso	Miracolaro (Chierico) Classe	Punti esperienza
Razza: Selvatica		Sorella Fantaghira Nome	Background: Staffetta



CA: 15

Iniziativa: +2 / Velocità: 9m



Massimo dei PF: 24

PF Temporanei

PF Attuali

Dadi Vita: 3d8

For +2 (14)

Des +2 (14)

Cos +2 (14)

Int -1 (8)

Sag +3 (16)

Car +0 (10)

Bonus di Competenza: +2

Tiri Salvezza

- ◇ +2 Forza
- ○ +2 Destrezza
- ○ +2 Costituzione
- ○ -1 Intelligenza
- ● +5 Saggezza
- ● +2 Carisma

Abilità

- ○ +2 Acrobazia (Des)
- ● +5 Addestrare Animali (Sag)
- ○ -1 Arcano (Int)
- ○ +2 Atletica (For)
- ○ +2 Furtività (Des)
- ○ -1 Indagare (Int)
- ○ +0 Inganno (Car)
- ○ +0 Intimidire (Car)
- ○ +0 Intrattenere (Car)
- ● +5 Intuizione (Sag)
- ○ -1 Medicina (Sag)
- ● +1 Natura (Int)
- ● +5 Percezione (Sag)
- ○ +0 Persuasione (Car)
- ○ +2 Rapidità di Mano (Des)
- ● +1 Religione (Int)
- ● +5 Sopravvivenza (Sag)
- ○ -1 Storia (Int)
- ○ —
- ○ —
- ○ —

Ispirazione

Fantaghira è talmente abituata a stare da sola, che spesso pare dimenticare come si vive tra la gente.

Tratti Caratteriali

Sacrificio. Dalla consegna di un messaggio può dipendere la vita di molti, Fantaghira è disposta a sacrificare la propria per quella degli altri. (Buono)

Ideali

Il suo asino, per quanto non più giovane e scattante, è il suo compagno più fidato.

Legami

Fantaghira ha difficoltà a memorizzare le cose e un pessimo senso dell'orientamento.

Difetti

Indebolimento

Batoste

Retroscena

Ci sono Miracolari che trascorrono la loro intera esistenza nelle cattedrali, nelle piazze o allá corte dei nobili. Al contrario di tanti membri della sua gente, il Credo è per lei una cosa ovvia, impossibile da mettere in discussione. E tuttavia, rimane una guaritrice di montagna e di campagna, che ama parlare con gli animali, curare il bestiame sofferente e dormire tra erbe officinali e piante medicinali, le cui proprietà annota nel suo libro di ricette. Quando non è strettamente necessario frequentare uomini e villaggi se ne tiene ben lontana, e i suoi amici più grandi sono Romualda, la sua fedele somara, e una famiglia di ghiri che vive tra le pieghe del suo saio e le loro bisacce.

"Meglio Ghira che Contessa"

Preferibilmente Vivo

Taglia: 23 MO

Percezione Passiva: 15

Armi e Attacchi

Bastone	+4	1d6+2

Bonus al Colpire: +5

CD Tiro Salvezza: 13

TS contro morte

Successi

Fallimenti

MR	MA	MF	MO
5	10	4	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Chierico

Classe

Caratteristica	CD Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Sag	13	+5

Livello	Slot Totali	Slot Spesi
1	4	

Trucchetti

- Fiamma Sacra
- Salvare i morenti
- Luce

Incantesimi (Nome Incantesimo)

- Benedizione
- Cura Ferite
- Dardo Tracciante
- Comando

2

- Silenzio
- Cecità/Sordità

3

Mosse

Slot Totali	Slot Spesi
3	

Nome Mossa

Osso Sacro. Come azione effettui un tiro per colpire (Forza) che infligge 1 Batosta,, la condizione Prono ad un bersaglio e puoi muoverlo dove vuoi nella rissa.

Buttafuori. Come reazione, se vieni colpito puoi effettuare un tiro per colpire (Forza) che infligge la condizione Stordito alla creatura che ti ha attaccato.

Schianto. Come azione, effettui un tiro per colpire (Costituzione) che infligge 1 Batosta e la condizione Paralizzato a un bersaglio. Tu subisci 1 Batosta e la condizione Prono.

Tratti e Privilegi

Incantesimi

Dominio Divino (Santi del Calendario)

Incanalare Divinità

Privilegio del Dominio Divino

Un Santo per ogni cosa:
A partire dal primo livello, quando il chierico fallisce un tiro o quando viene colpito da un attacco può usare la sua reazione per invocare l'aiuto di un Santo. Il chierico può aggiungere il suo modificatore di Saggezza al risultato del tiro o sottrarlo al tiro per colpire dell'attaccante.
Il chierico può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di una volta). Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Recitare il calendario.
A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per aiutare i suoi compagni. Un numero di creature pari al modificatore di Saggezza del chierico, ottengono vantaggio in un tiro a loro scelta effettuato entro la fine del loro prossimo turno.

Boschivo. Un selvatico può tentare di nascondersi anche quando è oscurato solo da vegetazione, pioggia intensa, neve, nebbia, e altri fenomeni naturali.

Selvatico in rissa: un Selvatico ignora gli effetti causati dai primi due livelli di Batoste.

Malefatte

Vilipendio ai vessilli, Offese alla pubblica morale, Sermone non autorizzato.

Equipaggiamento

Dotazione da Esploratore

Giaco di maglia

Simbolo Sacro del Calendario

Alleati e Organizzazioni

Note

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

	Corporatura	3 Livello	Nome Giocatore
Colore Occhi	Capelli	Mattatore (Ranger) Classe	CN Allineamento
	Sesso		Punti esperienza
Razza: Umano		Drudo della Vilupera Nome	Background: Duro

16 CA

+3 / 9m Iniziativa / Velocità

Massimo dei PF: 31

PF Temporanei

PF Attuali

Dadi Vita: 3d10

Bonus di Competenza: +2

		Tiri Salvezza
For	+0	+2 Forza
	10	+5 Destrezza
Des	+3	+3 Costituzione
	16	-1 Intelligenza
Cos	+3	+2 Saggezza
	16	+0 Carisma
Int	-1	
	8	
Sag	+2	
	14	
Car	+0	
	10	

Abilità

+3	Acrobazia	(Des)
+6	Addestrare Animali	(Sag)
-1	Arcano	(Int)
+2	Atletica	(For)
+5	Furtività	(Des)
-1	Indagare	(Int)
+0	Inganno	(Car)
+0	Intimidire	(Car)
+2	Intrattenere	(Car)
+2	Intuizione	(Sag)
-1	Medicina	(Sag)
-1	Natura	(Int)
+4	Percezione	(Sag)
+0	Persuasione	(Car)
+2	Rapidità di Mano	(Des)
-1	Religione	(Int)
+4	Sopravvivenza	(Sag)
-1	Storia	(Int)

Ispirazione

Indebolimento

Batoste

Retroscena

Drudo può intimorire una gorgone con un semplice sguardo.

Tratti Caratteriali

Potere. Con le lame come nella vita, il più forte vince. (Malvagio)

Ideali

Per Drudo le persone per cui vale la pena di morire sono quelle che combattono al suo fianco.

Legami

Drudo non ha alcun rispetto per chiunque non si sia dimostrato un bravo combattente.

Difetti

Drudo non è un duro. È quello che mandano ad ammazzare i duri quando esagerano. Nella sua lunga carriera ha catturato e massacrato ogni sorta di bestiaccia e mostro di taglia... nelle foreste di Penumbria così come nelle arene. L'unico motivo per cui non ti ha ancora fatto fuori è perché è un po' stanco.

"Un giorno sei tu che cacci la vilupera. Un giorno è la vilupera che caccia te".

Preferibilmente Vivo

Taglia: 31 MO

Percezione Passiva: 14

Armi e Attacchi

Stocco	+5	1d8+3
Lingua del Mattatore	+5	1d4+3
Spada corta	+5	1d6+3
Pugnale	+5	1d4+3

Bonus al Colpire: +4

CD Tiro Salvezza: 12

TS contro morte

Successi

Fallimenti

MR	MA	MF	MO
5	20	12	

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Ranger
Classe

Caratteristica	CD Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
SAG	12	+4

Livello	Slot Totali	Slot Spesi
1	3	

0 Trucchetti

Nome Incantesimo
Bacche Benefiche
Marchio del Cacciatore
Amicizia con gli animali

2

3

Mosse

Slot Totali	Slot Spesi
4	

Nome Mossa

Il richiamo della foresta. Come azione puoi lanciare un'esca su un bersaglio, che verrà intralciato da un animale. Finche il bersaglio non infligge una batosta all'animale, subisce la condizione Trattenuto.

Ghigliottina. Come azione effettui un tiro per colpire (Destrezza) che infligge 1 Batosta e la condizione Prono ad un bersaglio.

Fracassateste. Come azione, effettui un tiro per colpire (Forza) che infligge 1 Batosta a due bersagli diversi.

Tratti e Privilegi

Nemico Prescelto
Esploratore Nato
Stile di Combattimento (Combattere con due armi)
Incantesimi
Archetipo Ranger (Mattatore)
Consapevolezza primordiale
Occhio del Mattatore.
Come azione bonus scegli una creatura e ottieni i seguenti bonus:
- Gli attacchi effettuati dalla creatura contro di te hanno svantaggio.
- Aggiungi il tuo bonus di competenza ai danni.
- Gli attacchi contro la creatura sono critici con un risultato di 19/20..

Talento - Sangue della Vilupera
- Il suo punteggio di Costituzione aumenta di uno, fino ad un massimo di 20.
- Immunità al veleno. Non subisci danno da veleno e non subisci la condizione avvelenato.

Malefatte

Offese alla pubblica morale, caccia di frodo, possesso di bestie illecite, evasione..

Equipaggiamento

Dotazione da Esploratore
Corazza di Piastre
Stocco
Pugnale
Spada corta
Rete

Lingua del Mattatore.
Questa lunga e flessuosa frusta di pelle viene usata dai mattatori per tenere a bada le bestie e compiere accrobazie incredibili.
1d4 taglienti, accurata, portata.
Può essere utilizzata per aiutarsi in una prova di Atletica o Acrobazia, ottenendo vantaggio.
Puoi usare Addestrare Animali al posto di Intimidire nelle prove contro bestie.

Alleati e Organizzazioni

Note